




ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDO C-K-Q (κ)

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del fonema /κ/. El fonema /κ/ es un fonema linguovelar, es decir, su punto de articulación está situado en el velo del paladar.

Para su articulación, los labios están separados algo más de 1cm. La punta de la lengua se coloca detrás de los incisivos inferiores y la parte posterior se levanta, apoyando el postdorso con fuerza contra el velo del paladar y realizando la oclusión que cierra la salida del aire espirado. Dado que el punto de articulación no es visible, resulta más difícil para algun@s niñ@s realizar la imitación.

Hay diferentes tipos de errores que pueden comenter l@s niñ@s al articular este fonema (sustituciones por /τ/, por /ϒ/, por /χ/, por /τ/, por /φ/, distorsiones, omisiones…).

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del sonido K.

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

1. **Vivenciación del fonema.**
2. **Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**
3. **Discriminación del fonema.**
4. **Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).**
5. **Articulación de palabras con fonema afectado saltando aros.**
6. **Memory con imágenes que tienen el sonido K en su nombre.**
7. **Juego de generalización: LA OCA DE LA /κ/.**
8. **Juego de generalización con imágenes que tienen el sonido K en su nombre.**



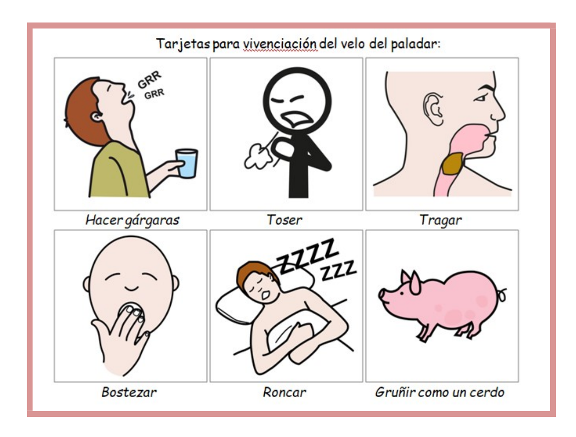


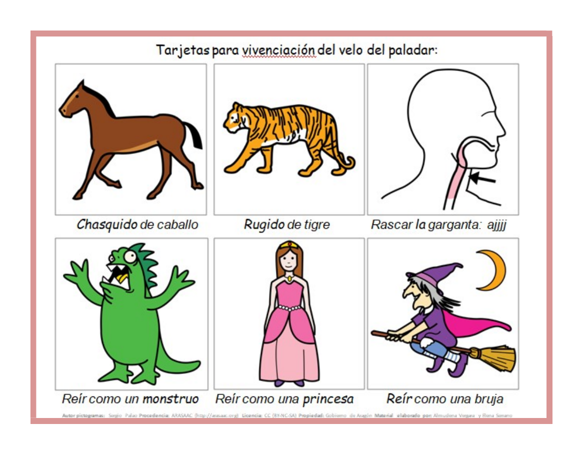

1. Actividades de vivenciación del velo del paladar.

Lo que buscamos es que el alumno tome conciencia del paladar blando-base de la lengua, siempre con la lengua en la base de la boca.

- Gárgaras.
- Toser.
- Tragar líquidos.
- Bostezo.
- Claqueo con el paladar blando.
- Imitar ronquidos.
- Onomatopeya del cerdo.
- Onomatopeya del tigre.
- Rascar la garganta (ajj).
- Imitar diferentes risas.

En la lectura de cuentos infantiles, fácilmente se encuentran momentos en los que realizar estos sonidos y animar a la imitación de los mismos. En materiales encontrareís unas tarjetas[1] para cada uno de los ejercicios.





También podemos utilizar estas tarjetas a modo de juego. Por ejemplo:

---

[1] Todos los pictogramas utilizados son de **www.arasaac.org**








- Esconder las tarjetas por casa para que las busquen y cada vez que encuentren una, realizar la acción que nos proponen.
- Hacer dos copias para jugar al memory y cada vez que nos salgan dos iguales, hacemos la acción propuesta.
- Inventar historias en las que salgan esas acciones.

2. Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.

Lo primero que podemos hacer con ellos es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

Cuando ya llevamos unas cuantas, ponemos la boca como si fuéramos a decir las vocales.

Si ya hemos hecho todas, le pedimos que nos mire y nos imite, realizando la posición para poder articular el sonido que hace el gallo.

3. Actividades de discriminación auditiva

¿SUENA O NO SUENA?

En esta actividad, le decimos palabras articulando muy bien y facilitando la lectura labial para que le sirva de referencia para la posición de la boca y la lengua.

Cuando escuche el sonido K en una palabra, deberá dar una palmada. Si no lo escucha, no hará nada.

Procuraremos que las palabras nombradas sean en sílabas directas simples en sílaba inicial o media. Articularemos muy bien y a un ritmo un poquito más lento de lo habitual. Cada día, les diremos las palabras de una columna.

Saco	**Colegio**	**Médico**	**Bocata**	Pan	**Recortar**
Rota	**Camino**	Bata	**Comida**	**Cable**	Pegar
Pico	Amigo	**Vacuna**	**Coliflor**	**Quemado**	**Codo**
Loca	**Paquete**	**Cuchara**	Amarillo	Pantalón	**Mikado**
Vaca	**Escribir**	**Corazón**	Tambor	**Caballería**	**Coscorrón**
Bata	**Escucha**	Pesado	Pequeño	**Cojín**	Falda
Eco	Libro	**Pescado**	**Caligrafía**	**Corto**	**Remolque**





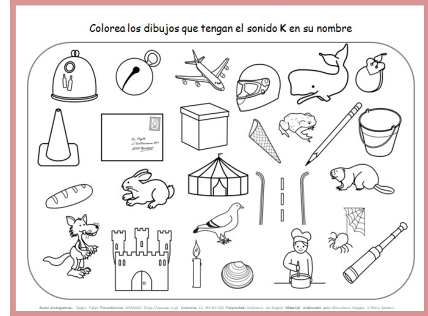




ENCUENTRA LOS DIBUJOS QUE TIENEN EL SONIDO K

Busca en las cuatro fichas del archivo adjunto, los dibujos cuyo nombre tiene el sonido K y coloréalos.



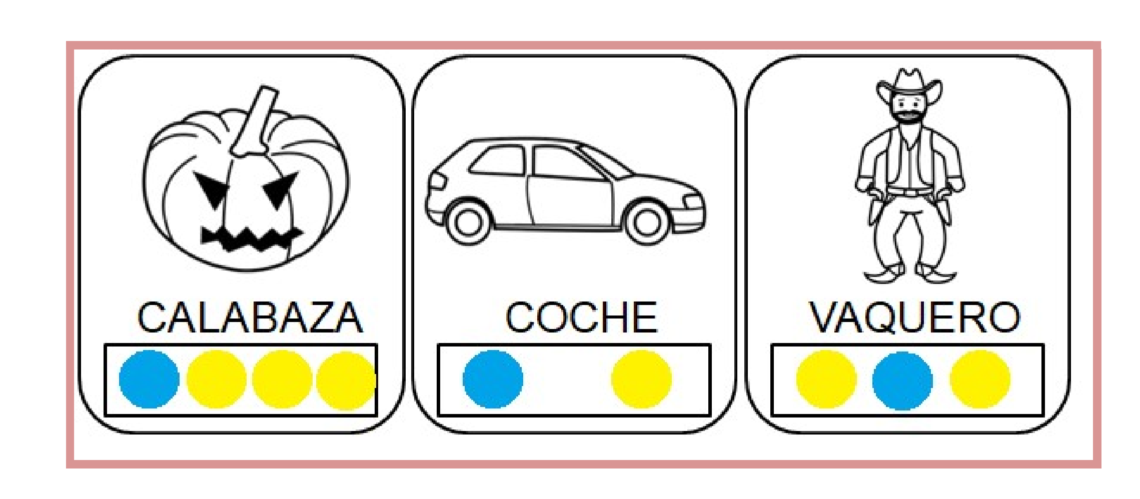






BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido K. Primero, podemos decir los nombres con ellos, escribirlos en un papelito y a suertes, ir cogiendo de uno en uno para ver en qué orden los tenemos que colorear. Después, deberá pegar un gomet o dibujar un círculo de un determinado color, por cada una de las sílabas que tiene. A continuación pon un gomet de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido K o pinta encima con un color más oscuro. Ejemplo:









LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, igual nuestro alumno/a no es capaz aún de pronunciar el fonema /κ/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido inicial y lo clasifique en función de cuál es.

Podéis fabricar unos monstruos caseros que comen tarjetas de palabras con determinados sonidos en su nombre. Sería algo sencillo, similar a esto:




Podemos imprimir los monstruos del archivo de materiales y pegarlos en un bote, garrafa de agua o caja en la que deberán meter las tarjetas que les solicitemos.

Empezaremos con el sonido en posición inicial. Podemos hacer uno con cresta de gallo que se coma las tarjetas que empiecen por el fonema /κ/ que se llame Kikirikí y otro para tarjetas que empiecen por otros sonidos.

PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Os pongo las tarjetas en el documento de materiales: TAPA-CAPA, PICO-PITO, CORRE-TORRE, CARRO-TARRO, PATA-PAJA, PATO-PACO.

Las actividades que podéis hacer son:

- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido K.
- Decir si el sonido K está en la primera palabra o en la segunda…
- Colorear el dibujo que yo digo.



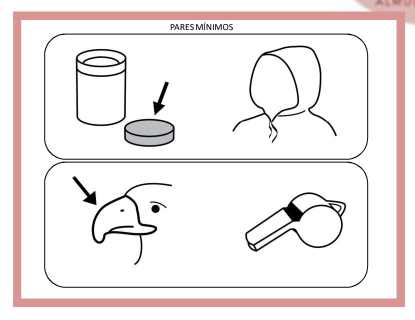






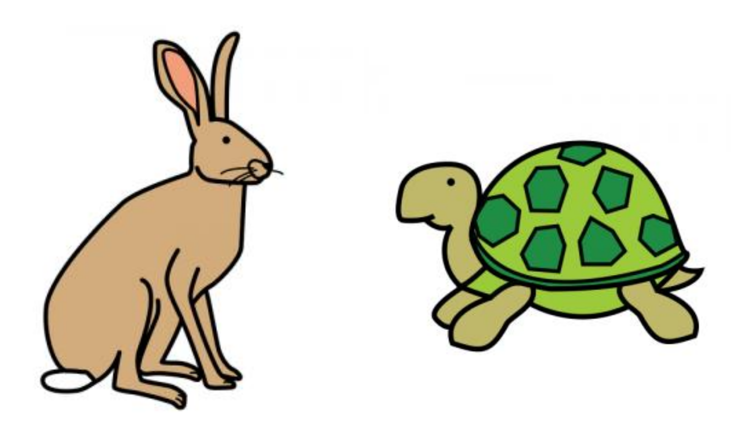






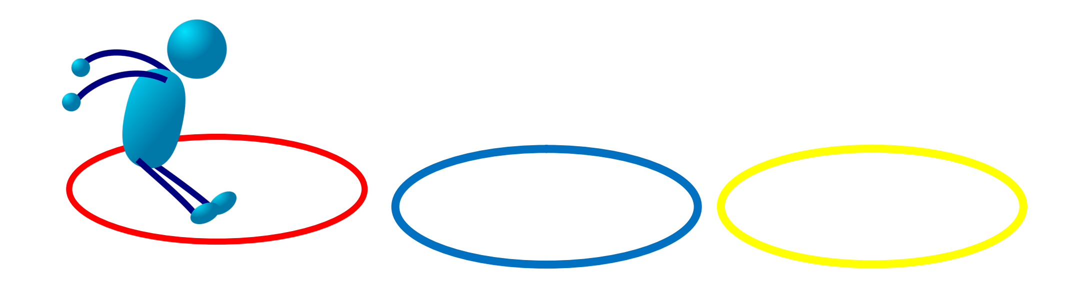
4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular de a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.



5. **Actividades de articulación saltando aros.**

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un salto a la vez que pronunciamos cada sílaba.










6. Memory con tarjetas con el fonema.

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. Si encontramos una pareja, diremos una frase con esa palabra y ganaremos un punto.



7. ¿Y aquí qué ves?: hablamos sobre la lámina, nos inventamos historias sobre lo que vemos…. Busca las 14 palabras con /ĸ/ que hay en el dibujo: ESCALADOR, PESCADOR, CUBO, BARCA, CARACOL, HAMACA, CAFETERA, TIENDA DE CAMPAÑA, COCHE, MUÑECA, COMETA, CABRAS, CARAVANA, COCHE.

